# HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : PERMAINAN CATUR SECARA ONLINE

DISERTAIDENGAN CHAT

N a m a : DANIEL RICKY IRVIANTO

Nomor Mahasiswa : 015410125

Jurusan : Teknik Informatika

Jenjang : Strata Satu (S1)

Mata Kuliah : Skripsi

Semester : Genap

Tahun : 2006/2007

Telah diperiksa dan disetujui

Yogyakarta, 2007

Mengetahui :

|  |  |
| --- | --- |
| Dosen Pembimbing I  Cuk Subiantoro,S.Kom., M.Kom. | Dosen Pembimbing II  Ir. Sudarmanto M.T. |

## HALAMAN PENGESAHAN

**PERMAINAN CATUR SECARA ONLINE**

**DISERTAI DENGAN CHAT**

Telah diuji di depan dosen penguji skripsi dan dinyatakan diterima

sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

AKAKOM Yogyakarta

Yogyakarta, 2007

Mengesahkan,

Dosen penguji : Tanda tangan

1. Cuk Subiantoro,S.Kom., M.Kom. 1.
2. Ir. Sudarmanto M.T. 2.
3. Ir. M. Guntara M.T. 3.
4. Ir. Mashudi 4.

Mengesahkan :

Ketua Jurusan

Teknik Informatika

Enny Itje Sela S.Si., M.Kom.

**HALAMAN PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini saya persembahkan untuk :**

**Tuhanku, Gembalaku, Juru Selamatku, yang setia menopangkan tanganNya untuk menjagaku supaya aku tidak jatuh.**

**Kedua Orang Tuaku, Bapak dan Ibu Subiyantoro, serta Adik – Adikku tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan doa, yang menjadi kekuatan tersendiri untukku.**

**Kekasihku tercinta Gevi Silvaria yang sudah banyak merelakan waktunya untuk menemaniku dan selalu memberikan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.**

**Semua Teman – Temanku yang sudah sangat banyak membantu baik waktu dan di dalam doanya.**

**STMIK AKAKOM yang menjadi tempatku untuk memperkaya ilmu, wawasan, teman dan sahabat.**

**Almamaterku.**

INTISARI

Permainan catur merupakan salah satu jenis permainan yang memasyarakat, baik sacara domestik maupun Internasional. Dengan terinspirasi dari pertandingan catur yang diselenggarakan di beberapa kejuaraan tingkat dunia maka dibuatlah permainan catur yang dapat dimainkan secara *online*.

Permainan catur secara *online* ini bertujuan agar permainan catur dapat dimainkan secara bersama – sama oleh beberapa pemain baik antar kota, antar pulau, maupun antar Negara. Untuk dapat memainkan permainan catur secara *online* tentu kita harus terhubung dengan jaringan global yaitu internet.

Internet adalah sebuah sitem komunikasi global yang mengubungkan komputer – komputer dan jaringan – jaringan komputer di seluruh dunia. Sejak terciptanya internet pada tahun 1980-an, internet sebagai media dalam komunikasi memiliki banyak kemajuan pesat, mulai dari desain hingga pada aplikasi yang terpasang di internet.

Dengan memanfaatkan internet, maka permainan catur ini dapat dimainkan secara *online*, maka dari itu permainan catur ini harus di buat dengan menggunakan suatu bahasa pemprograman yang berbasis web, antara lain HTML, PHP, ataupun javascript.

Kata kunci : catur, *online*, internet

**KATA PENGANTAR**

Segala Puji dan Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa karena atas berkat Rahmat serta bimbinganNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “ Permainan Catur Secara Online Disertai Dengan Chat“.

Adapun tujuan dari pembuatan skripsi ini yaitu menjadi salah satu syarat kelulusan dari program studi Strata satu jurusan Teknik Informatika di STMIK AKAKOM Yogyakarta.

Semoga para pembaca dan para penggemar permainan *online* dapat terdorong untuk membuat permainan tradisional menjadi lebih maju sesuai perkembangan jaman dan demi kebaikan dimasa yang akan datang.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. DR. Ir. Prayoto, MSc., selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM Yogyakarta.

2. Bapak Ir. M. Guntara, M.T., selaku Pembantu Ketua I STMIK AKAKOM Yogyakarta.

3. Ibu Enny Itje Sela, S.Si., M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika jenjang Strata Satu ( S1 ) STMIK AKAKOM Yogyakarta.

4. Bapak Cuk Subiantoro,S.Kom., M.Kom., Selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengajran dalam menyelesaikan Skripsi ini.

5. Bapak Ir. Sudarmanto M.T., Selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah banyak memberikan pengarahan pada pembuatan Skripsi ini.

6. Kedua Orang Tua, Bapak dan Ibu Subiyantoro yang selalu memberikan semangat untuk tidak menyerah.

7. Semua pihak yang sudah banyak membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Saya sebagai penulis Skripsi menyadari bahwa karya tulis ini masih sangat jauh dari sempurna oleh karena itu saya sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun untuk menambah pengetahuan saya dan demi untuk kebaikan semua di masa yang akan datang.

Yogyakarta, Agustus 2007

Penulis

**DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN iii

HALAMAN PENGESAHAN iv

HALAMAN PERSEMBAHAN v

INTISARI vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL xiv

**BAB 1 PENDAHULUAN**

* 1. Latar Belakang Masalah 1
  2. Pokok Masalah 3
  3. Batasan Masalah 3
  4. Maksud Pembuatan Skripsi 4
  5. Tujuan Pembuatan Skripsi 4
  6. Sistematika Skripsi 4

**BAB 2 DASAR TEORI**

2.1 Sekilas Permainan Catur 6

2.2 Sekilas Online Games 7

2.3 Browser Games 7

2.4 Sekilas Tentang Internet 8

2.5 Gambaran Umum Permainan Catur 12

2.6 HTML 12

2.7 PHP 13

2.8 Web Server 14

2.9 Manajemen Sistem Basis Data 14

2.10 Basis data Server MySQL 15

2. 10. 1 Perintah - perintah dasar MySQL 15

2. 10. 2 Mengenal fungsi-fungsi MySQL 17

2.11 Diagram Alir Sistem 21

2.12 Data Flow Diagram 22

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

3.1 Pengertian Umum Sistem 27

3.2 Deskripsi Jaringan Catur Online 27

3.3 Sistem Pendukung 28

3.3.1 Sistem Perangkat keras 29

3.3.2 Sistem Perangkat Lunak 29

3. 4 Diagram Arus Data 30

3. 5 Diagram Konteks 31

3. 5. 1 DAD Level 0 31

3. 5. 2 DAD Level 1 Proses 1 33

3. 5. 3 DAD Level 1 Proses 2 35

3. 5. 4 DAD Level 1 Proses 3 36

3. 5. 5 DAD Level 1 Proses 4 37

3. 5. 6 DAD Level 1 Proses 5 38

3. 6 Diagram Aliran Sistem 39

3. 6. 1 Penjelasan Diagram Aliran Sistem 41

3. 7 Perancangan Tabel 41

3. 7. 1 Relasi Antar Tabel 49

3. 8 Perancangan User Interface 51

3. 8. 1 Menu Utama 51

3. 8. 2 Rancangan Menu Pendaftaran 52

3. 8. 3 Menu Biodata 53

3. 8. 4 Menu Ubah Tampilan 53 3. 8. 5 Menu Tantang Pemain 54

3. 8. 6 Menu Tanggapan 55

3. 8. 7 Menu Bermain 55

3. 8. 8 Menu Permainan Selesai 56

3. 8. 9 Menu Logout 56

3. 8. 10 Papan Catur 57

3. 8. 11 Menu Chating 58

3. 8. 12 History 58

**BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN PROGRAM**

4. 1 Spesifikasi Program 59

4. 2. Program Administrator 60

4. 3 Program User 63

4. 4 Algoritma Program 74

**BAB 5 KESIMPULAN**

5.1 Kesimpulan 76

5.2 Saran 76

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN – LAMPIRAN**

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Jenis bidak – bidak catur 7

Gambar 2.5 gambaran umum permainan catur 12

Gambar 2. 10 Notasi DAS 22

Gambar 2. 11. 1 Komponen DFD 22

Gambar 2. 11. 2 Komponen DFD 23

Gambar 2. 11. 3 Terminator 23

Gambar 2. 11. 4 Komponen Proses 24

Gambar 2. 11. 5 Komponen Data Store 24

Gambar 3. 2. arsitektur client server two tier 28

Gambar 3. 5 diagram Konteks 31

Gambar 3. 5. 1 DAD Level 0 Proses utama 32

Gambar 3. 4. 2 DAD Level 1 Proses Input Data papan 33

Gambar 3. 5. 3 DAD Level 1 Proses 2 35

Gambar 3. 5. 4 DAD Level 1 Proses 3 36

Gambar 3. 5. 5 DAD Level 1 Proses 4 37

Gambar 3. 5. 6 DAD Level 1 Proses 5 38

Gambar 3. 6 Diagram Aliran Sistem 40

Gambar 3. 7.1 relasi antar tabel 50

Gambar 3. 8. 1 Halaman utama 51

Gambar 3. 8. 2 Halaman pendaftaran. 52

Gambar 3. 8. 3 Menu Utama Catur Online 53

Gambar 3. 8. 4 Menu Ubah Tampilan 53

Gambar 3. 8. 5 Menu Tantang Pemain 54

Gambar 3. 8. 6 Menu Tanggapan 55

Gambar 3. 8. 7 Menu Bermain 55

Gambar 3. 8. 9 Menu Permainan Selesai 56

Gambar 3. 8. 10 Menu Logout 56

Gambar 3. 8. 11 Papan Catur 57

Gambar 3. 8. 12 Menu Chating 58

Gambar 3. 8. 13 History 58

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.7.1 Struktur tabel bidakcatur. 42

Tabel 3.7.2 Struktur tabel games 43

Tabel 3.7.3 Struktur tabel pemaincatur. 44

Tabel 3.7.4 Struktur tabel history 46

Tabel 3.7.5 Struktur tabel pesancatur 47

Tabel 3.7.6 Struktur tabel tampilancatur 48

Tabel 3.7.7 Struktur tabel chating 49